Profession, voleur.

Pas de surprise. Comme son titre l'indique, cet article est entièrement consacré aux voleurs.

AIDE DE JEU

Cambrioleurs, pickpockets et autres détrousseurs forment une corporation dont émergent nombre de personnages-joueurs. Le voleur entre avec d'autres dans la catégorie des « incontournables », à savoir de ceux dot on peut difficilement se passer des talents pour mener à bien la plupart des aventures.

On voit mal comment une équipe d'aventuriers peut se passer d'un voleur dans ses rangs, ou du moins un individu possédant l'essentiel des compétences traditionnellement attachées au voleur. Quels sont les attraits de ce type de personnage dans le monde d'Elric ?

De l'utilité du voleur

La force ne résout pas tout et le recours à la magie, dans Elric, ne peut être systématique. De fait, pour parvenir à ses fins, les moyens détournés sont parfois les plus rapides, et souvent les seuls envisageables.

Ainsi, un voleur pourra ouvrir une porte fermée à double tour et que l'on ne peut se permettre d'enfoncer (compétence Crocheter). Tapi dans l'ombre, il pourra surprendre une sentinelle pour la mettre hors d'état de donner l'alerte (compétence Se Cacher). Il escaladera une paroi et fixera à son sommet la corde qui, sinon, rendrait l'obstacle infranchissable au reste du groupe (compétence Grimper). Le système d'Elric est ainsi fait que tout le monde ne peut pas savoir tout faire. Il en résulte qu'il faut bien que quelqu'un passe en premier pour ouvrir la voie : un voleur est naturellement tout indiqué.

Dans une maison inconnue, son expérience des cambriolages (assortie d'un jet d'idée) autorise un voleur à deviner l'agencement des pièces et donc à mieux organiser ses recherches et celles de ses compagnons. De même, il pourra prévoir où il est probable qu'un architecte aura dissimulé une cache, une porte, un piège ; la compétence Chercher prend alors tout son sens. Ajoutons qu'un voleur a l'oreille fine, et qu'on ne le surprend pas facilement (compétence Ecouter).

Mais nous n'avons parlé jusqu'ici que des compétences techniques du voleur. En fait, elles ne sont pas les seules à faire de ce dernier un allié de poids. Le voleur est d'abord un être urbain. La ville, au sens large, est son élément. Il a des contacts dans les cités qu'il connaît et pourra facilement s'en faire dans celles qu'il découvre ; ces contacts lui permettront d'obtenir matériel et renseignements. On peut aussi extrapoler cette connaissance du milieu urbain et considérer qu'un voleur à moins de chance qu'un autre de se perdre dans une ville étrangère.



Enfin, le voleur est un individu rusé. Cette ruse peut s'exprimer à travers les divers subterfuges que nous avons décrits plus haut. Mais elle est surtout la conséquence d'un état d'esprit plus général : le parti pris de la prudence. Au titre de cette prudence, un voleur peut avoir une excellente influence sur le groupe : pourquoi franchir un obstacle quand on peut le contourner ? Pourquoi affronter un adversaire quand on peut négocier ? Etc. Bien sûr, es voleurs n'ont pas l'exclusivité de la prudence. Mais elle est pour eux une seconde nature ; mieux, elle est la condition nécessaire de leur propre survie.

Ainsi, on voit comment un voleur peut mettre non seulement ses compétences, mais également son bon sens au service du groupe. Si on lui laisse l'occasion d'agir et si ses conseils sont écoutés, nombre de mauvais coups pourront être évités. Pour conclure sur ce point, nous dirons que le premier atout d'un bon voleur n'est pas de résoudre les problèmes, mais de les éviter.

Le voleur dans Elric

Selon les règles d'Elric, le voleur n'est que l'une des 20 professions proposées. A ce titre, elle donne accès à 8 compétences dont une compétence d'arme et une compétence représentant la spécialité du personnage. Par ordre alphabétique, les six autres compétences qui complètent la liste sont les suivantes : Chercher, Crocheter, Déguisement, Ecouter, Grimper et Se Cacher.

Les règles décrivent le voleur comme un « professionnel du crime : cambrioleur, agresseur, pickpocket, etc. » (Elric, page 65). Sous cet angle, il est curieux que la liste des compétences du voleur ne propose aucune compétence permettant justement de faire métier de pickpocket. Certes, la compétence libre peut remplir ce vide. Mais notre voleur doit-il dès lors renoncer à la compétence Déplacement Silencieux ? Cette compétence, autre grande absente de la liste de base, nous semble tout aussi indispensable. Le comble est que les auteurs d'Elric reconnaissent indirectement la nécessité de la compétence Déplacement Silencieux en incluant le sort Enjambée de Cran Liret dans la liste des sorts optionnels du voleur. Pour mémoire, rappelons que ce sort permet pour chaque point de magie dépensé de « augmenter de 0% l'efficacité du Déplacement Silencieux de la cible et ce, pour toute la durée du sort » (Elric, page 139).

Ainsi, la liste des compétences du voleur oublie bel et bien deux compétences primordiales. Mais ce n'est pas là, à nos yeux, son seul défaut. Car si elle oblige le personnage-joueur à faire le choix entre des talents de pickpocket et l'art d'avancer sans bruit, cette liste s'offre le luxe de proposer la compétence Déguisement. La compétence Déguisement, certes, peut rendre bien des services à un voleur. Mais le jeu en vaut-il la chandelle ? Un voleur gagne-t-il vraiment à pouvoir se déguiser au lieu de savoir vider les poches ou se déplacer sans bruit ? Il nous semble que non.

Bref, la liste des compétences du voleur semble partiellement inadaptée. Un joueur qui s'y fie entièrement aura sans doute bien des difficultés à créer un voleur réellement compétent. Pour remédier à cela, nous mettons à votre disposition les deux options qui suivent.

Première option

La première option, la plus évidente, est celle que certains meneurs ont d'ores et déjà choisie. Il s'agit tout simplement de remplacer la compétence Déguisement par la Compétence Déplacement Silencieux dans la liste des compétences du voleur. Cette substitution ne pourra naturellement se faire qu'avec l'accord du joueur qui, plus qu'un autre, à un droit de regard sur son personnage. Certes, cette solution ne fait pas des pickpockets de tous les voleurs. Cependant, les joueurs auront toujours la possibilité de se faire une spécialité de cette noble activité en conservant l'avantage de la compétence libre, laquelle reste encore en vigueur.

Voleur, nouvelle version

Vous étiez un professionnel du crime en tant que cambrioleur, agresseur, pickpocket, etc. Au début de votre « activité », cela vous paraissait astucieux et profitable.

Cependant, un vol a mal tourné. Il est possible que vous ayez cambriolé la mauvaise personne et que vous vous soyez fait un ennemi puissant. Peut-être vous êtes-vous rangé à présent.

Le fait de réussir une carrière d'aventuriers vous permettra d'oublier le passé… enfin, peut-être.

Compétences : Grimper, Déplacement Silencieux, Se Cacher, Ecouter, Crocheter, Chercher, une compétence d'armes et une autre compétence pour votre spécialité.

Sorts optionnels : Œil de Rat (1), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sauvegarde (3).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.

La compétence Pickpocket

Avant d'aborder la seconde option promise plus haut, il est nécessaire de s'arrêter sur le problème de la compétence Pickpocket. En effet, cette compétence n'existe pas.

Pour autant, les règles d'Elric n'interdisent pas aux PNJs de faire les poches à leurs congénères. Il est possible de recourir à un jet de DEX. Les règles disent qu'un jet de DEX réussi pourra permettre « de prendre un objet sans être remarqué » (Elric, page 52). On lit que la compétence Artisanat (Tour de Passe-Passe) « procure une utile faculté dans le maniement de toutes sortes de petits objets. Son utilisateur (…) peut subrepticement ramasser des objets menus » ; et il est précisé : « excellent pour faire les poches ou couper une bourse » (Elric, page 67).

Faute de proposer une compétence précise, les règles offrent deux solutions de remplacement qui, en définitive, se télescopent. A choisir, on préfèrera la seconde solution. Avec la première, tout un chacun, pour peu qu'il possède un bon score en DEX, peut être pickpocket. C'est illogique, car les pickpockets professionnels s'entraînent durement et une habileté naturelle ne suffit pas ; c'est un métier. Au moins, Artisanat (Tour de Passe-Passe) est une compétence que tous les personnages-joueurs, aussi habiles soient-ils, ne possèdent pas. Mais en assimilant la pratique d'un pickpocket à l'art d'un prestidigitateur, il se crée une confusion des genres qui ne nous satisfait pas.

Véritablement, le plus simple est encore de créer une compétence Pickpocket. C'est cette solution que nous vous proposons. La compétence PickPocket a d'ailleurs son équivalent dans les règles de Stormbringer, l'ancêtre d'Elric. Comme il se doit, un personnage-joueur ayant développé la compétence Artisanat (Tour de Passe-Passe) dans le seul but de voler son prochain pourra transférer l'intégralité de son pourcentage dans la nouvelle compétence Pickpocket.

Pickpocket (05 %)

Cette compétence recouvre tout l'art du pickpocket. Elle permet de subtiliser de petits objets à une tierce personne sans qu'elle s'en aperçoive. Il peut s'agir de lui faire les poches, de couper sa bourse, de décrocher une broche, de détacher un bracelet, d'ôter une bague, un collier, un pli glissé dans une manche, etc. Si l'objet en question est caché, le voleur doit avoir connaissance de son emplacement probable avant de tenter de le voler. Concernant le vol des objets en contact direct avec la peau de la victime, le jet doit obligatoirement être réussi sous la moitié de la compétence.

Un jet raté indique que le voleur ne parvient pas à subtiliser l'objet visé. Un jet d'Idée assorti d'un bonus de 25% suffit à la victime pour se rendre compte de la tentative de vol et identifier son agresseur. Une maladresse indique que le voleur ne parvient pas à subtiliser l'objet visé. Pire, la victime se rend automatiquement compte de la tentative de vol et identifie son agresseur.

Un jet réussi sous la moitié du pourcentage indique que le voleur parvient à subtiliser l'objet visé. En outre, la victime n'a aucune chance de remarquer quoi que ce soit. Un jet réussi au dessus de la moitié du pourcentage indique que le voleur parvient à subtiliser l'objet visé. La victime doit réussir un jet d'Idée critique pour se rendre compte de la tentative de vol et identifier son agresseur.

Au vu de l'étroite corrélation existant entre la compétence Pickpocket telle que nous la décrivons et la compétence Artisanat (Tour de Passe-Passe) telle qu'elle est décrite dans les règles, un personnage qui possède l'une ou l'autre de ces compétences bénéficie de la moitié du pourcentage de l'une comme base de la seconde. A savoir, un personnage possédant Pickpocket 60% bénéficie d'une base de 30% - au lieu des 5% normaux – en Artisanat (Tour de Passe-Passe). Si la seconde compétence n'est pas développée indépendamment, son pourcentage progresse proportionnellement à celui de la « compétence mère ».

Seconde option

Maintenant que nous disposons d'une compétence Pickpocket digne de ce nom, nous pouvons revenir à l'essentiel, soit aux problèmes posés par la liste des compétences du voleur.

Si celle-ci nous semble incomplète, c'est à la fois parce qu'elle veut trop bien faire, et que nous lui en demandons trop. Elle veut trop bien faire en permettant au voleur d'être également un espion ; c'est probablement pour cette raison que la liste propose la compétence Déguisement dont nous avons déjà mis en doute la nécessité. Mais nous lui en demandons trop quand, dans les strictes limites de 8 compétences que comptent toutes les listes des professions, nous voulons que la liste du voleur permette de créer aussi bien un cambrioleur qu'un pickpocket.

En définitive, les activités des voleurs tels que nous les imaginons sont très vastes. Trop vastes, même, pour être illustrées par seulement huit compétences. Un voleur complet devrait savoir fouiller, se déplacer silencieusement, se cacher, grimper aux murs, crocheter les serrures, désamorcer des pièges, faire les poches, se battre correctement avec au moins une arme, écouter aux portes, sans oublier la sempiternelle compétence libre à laquelle tous les personnages-joueurs ont droit….

De fait, plutôt que de vouloir faire du voleur un criminel touche-à-tout mais forcément incomplet, nous vous proposons deux nouvelles professions en lieu et place de celle du voleur. Si cette option vous tente et que vous utilisez la Table des Professions (Elric, page 61) jetez n D100 si un voleur est obtenu puis consultez la table suivante.

Table du Voleur	
D100	**Profession**
01-40	Cambrioleur
41-100	Détrousseur

Le cambrioleur et le détrousseur sont deux nouvelles professions inspirées du voleur. Il est à préciser qu'elles proposent un tronc commun de compétences. Cependant, elles correspondent à des spécialités tout à fait distinctes dans cette vaste confrérie des malfrats.

Les compétences communes aux deux professions sont celles qui suivent : Se Cacher, Déplacement Silencieux, une compétence d'armes au choix ; chacune propose en outre une compétence libre représentant la spécialité du personnage. Les quatre autres compétences présentées par chaque profession sont différentes. Enfin, sachez que les sorts optionnels proposés diffèrent également. Il en va de même pour l'argent supplémentaire offert par le maître du jeu à la création du personnage.

Tous les sorts cité sont décrits dans les règles de base d'Elric à l'exception du sort Adresse de Cran Liret, tiré des Versets Impies (page 38).

Voleur 1 : Cambrioleur

Vous étiez ou êtes encore un voleur professionnel. Mais plutôt que de détrousser les promeneurs imprudents au risque de tomber sur une victime récalcitrante ou une patrouille du guet, vous allez chercher l'argent là où il se trouve, au domicile des marchands, notables et autres riches particuliers des cités.

Maintenant, une ancienne victime qui a le bras long, les autorités de votre ville natale ou d'anciens complices vous obligent à courir l pays. Mais vos talents trouveront bientôt d'autres occasions de s'exprimer.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège, Chercher, Crocheter, Déplacement Silencieux, Grimper, Se Cacher, une compétence d'armes, et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Adresse de Cran Liret (1-4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sûreté de Cran Liret (1-4).

Argent supplémentaire : 500 bronzes.



Voleur 2 : Détrousseur

Vous étiez, et êtes peut-être encore, un voleur professionnel. C'est une vie dangereuse, mais tout aussi excitante que lucrative. La rue et les mauvais quartiers sont votre domaine. Vous y croisez les victimes que vous délestez en douceur ou par la menace. Au besoin, vous savez faire le coup de poing.

Maintenant, une ancienne victime qui a le bras long, les autorités de votre ville natale ou d'anciens complices vous obligent à courir le pays. Mais vos talents trouveront bientôt d'autres occasions de s'exprimer.

Compétences : Bagarre, Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Pickpocket, Se Cacher, une compétence d'armes et une autre compétence représentant votre spécialité.

Sorts optionnels : Adresse de Cran Liret (1-4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Sûreté de Cran Liret (3).

Argent supplémentaire : 300 bronzes.

Voleur 3 : Espion

Vous vous êtes fait une spécialité d'espionner les gens. Travaillez-vous pour le compte d'un riche employeur capable de payer cher les secrets privés, militaires ou commerciaux que vous surprenez ? Vendez-vous vos renseignements au plus offrant ? Ou êtes-vous à votre compte et faites-vous chanter vos malheureuses victimes ? Vos donc de comédien et votre science du déguisement vous permettent de vous infiltrer partout.

Dernièrement, un évènement a précipité votre départ. Avez-vous surpris un secret trop lourd à porter ? Avez-vous été démasqué ? Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier que vous avez du monde à vos trousses.

Compétences : Crocheter, Déguisement, Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Ecouter, Se Cacher, une compétence d'armes, et une autre compétence pour votre spécialité.

Sort optionnels : Assimiler Personne (4), Œil de Rat (1), Compréhension (1), Ruse de Cran Liret (1-4) ?

Argent supplémentaire : 1000 bronzes.

La profession d'Espion

Vous aurez sans doute remarqué que la compétence Déguisement a totalement de la liste de compétences du Cambrioleur ou du Détrousseur. Nous avons justifié ce choix. Cependant, nous avions indiqué que la présence dans la liste originelle du voleur indiquait certainement une volonté de permettre au voleur d'agir également comme un espion.

S'il ne nous paraît toujours pas indispensable que le voleur lambda sache se déguiser, il ne faut pas pour autant limiter le choix du joueur en lui interdisant de faire un espion de son personnage. Outre le voleur originel, seul le mendiant (Elric, page 63) propose la compétence Déguisement. A tout prendre, le mendiant ne semble pas réellement adapté aux missions d'espionnage ; sa compétence Déguisement a surtout pour objet de simuler blessures et infirmités. En conséquence, nous proposons une nouvelle profession, l'espion.

Si cette option vous tente et que vous utilisez la Table des Professions (Elric, page61) jetez un D100 si un voleur est obtenu puis consultez la tale suivante.

Table du Voleur

D100	Profession
01-10	Espion
11-45	Cambrioleur
46-100	Détrousseur

Pour simplifier, nous assimilons l'espion à une profession dérivée du voleur. Les cambrioleurs et détrousseurs s'intéressent aux valeurs ; l'espion recherche des documents ou des renseignements. Mais les uns comme les autres tirent profit de ce qui ne leur appartient pas. Mais finalement, l'espion fait un piètre voleur. En revanche, il n'a pas d'égal pour les missions d'infiltration à court, moyen ou long terme. Tout cela grâce à ses dons de comédien et à sa science du déguisement.

Les sorts Assimiler Personne, Compréhension et Ruse de Cran Liret sont tirés des Versets Impies (pages 39, 40 et 47).

Gros plan sur un éventail de compétences

Quelques compétences du cambrioleur, du détrousseur ou de l'espion méritent qu'on s'y arrête. Outre la compétence Pickpocket, largement développée plus haut, nous nous intéresserons aux compétences suivantes : Crocheter, Déguisement et enfin Artisanat (Serrurerie).

Crocheter : le crochetage est l'un des activités privilégiées du voleur. Les règles (Elric, page 68) disent que « les serrures des Jeunes Royaumes sont simples. En effet, la magie garde tout objet de grande valeur ». Autant dire tout de suite que ce point de vue nous semble très discutable.

Dans Elric, la magie est loin d'être un élément domestique et quotidien. Il n'y a pas à tous les coins de rue des magiciens prêts à vendre leurs services. De fait, si rien ne s'oppose à ce qu'un trésor royal ou le coffre d'un puissant banquier bénéficie d'une protection magique, on imagine mal comment le moindre usurier pourrait protéger sa cassette à l'identique. Et quand bien même ce serait le cas, pourquoi ne pas accumuler les sécurités en ajoutant une bonne serrure à une protection magique ? Et que dire des portes d'entrée domestiques ? S'ouvrent-elles d'un simple coup d'épaule faute d'avoir un démon pour les garder ?

Dans certains royaumes, l'état de la technique est certainement suffisant pour permettre le développement de serrures de qualité. C'est principalement le cas des royaumes affiliés à la Loi, où la science progresse au détriment de la magie. Nous vous proposons donc d'évaluer différentes qualités de serrures : à chacune d'entre elles correspond un modificateur applicable au jet de Crocheter. La fréquence indique (à titre purement informatif) le degré de rareté de chaque serrure.

Considérant que les pièges peuvent également être de qualité variable, les modificateurs proposés peuvent également s'appliquer aux jets de Amorcer/Désamorcer un Piège.

Déguisement : la compétence Déguisement est une compétence

très complète puisqu'elle permet au personnage de changer « d'attitude, de style vestimentaire, et/ou de voix » (Elric, page 68). C'est certainement la compétence privilégiée de l'espion tel que nous l'avons conçu. Grâce à elle, le personnage peut soit changer d'apparence, soit prendre l'apparence d'un autre. Il est nécessaire de bien distinguer les deux cas.

Changer d'apparence signifie que le personnage désire simplement ne pas être reconnu. Mais il ne cherche pas pour autant à imiter une personne particulière. Il peut librement choisir l'apparence qu'il désire prendre, ou respecter quelques grandes règles générales s'il désire se mêler à une faune bien précise. Prenons comme premier exemple un personnage qui se sait recherché par des tueurs.

Pour leur échapper, il est libre de choisir son nouveau « look » en sachant que plus grandes seront les modifications, meilleurs seront ses chances de ne pas être reconnu. Second exemple, imaginons un personnage qui veut s'introduire dans une place forte mais dont le visage est connu de la plupart des gardes. Son ambition est double : il doit d'abord faire en sorte de ne pas être reconnu, mais il doit également choisir sa nouvelle apparence avec soin pour pouvoir passer inaperçu (un uniforme des gardes semble tout indiqué).

Dans les lignes consacrées à la compétence Déguisement (Elric, page 68), il est dit que les chances de succès du déguisement seront moindres si le personnage choisit « un sexe, un âge, une taille ou une race » différents des siens. En réponse, nous proposons différents modificateurs applicables au jet de Déguisement selon les ambitions du personnage.

Changer de sexe n'est pas chose aisée (-20%). Changer de taille n'est possible que dans une certaine mesure ; en clair, cela signifie que le personnage ne peut modifier sa TAI apparente que d'un point (-5%). Changer de visage est peut-être ce qu'il y a de plus simple. Pour chaque point d'apparence retranché à l'APP, comptez -5% de malus ; pour chaque point ajouté, comptez -10% de malus (il est en effet plus difficile de s'embellir).

Serrure	Modificateur	Fréquence
Médiocre	+10%	2 sur 10
Simple	0	5 sur 10
Complexe	-10%	2 sur 10
Très complexe	-25%	1 sur 10



Concernant l'âge, nous devons raisonner selon des tranches d'âge. Les cinq tranches d'âge que nous proposons sont : Enfance, Adolescence, Jeunesse, Maturité, Vieillesse. Un personnage ne peut se rajeunir que d'une tranche d'âge ; en revanche, il peut se vieillir autant qu'il le veut. Pour chaque tranche d'âge, comptez un malus cumulatif de -10%. Songez qu'entre les tranches d'âge Enfance, Adolescence et Jeunesse, des modifications de la TAI peuvent s'imposer. Ajoutons que changer son âge signifie non seulement changer son apparence, mais aussi sa gestuelle ; un vieillard ne peut imiter la souplesse naturelle d'un jeune homme. Enfin, le Meneur est libre de considérer qu'il est plus facile à une femme de se faire passer pour un jeune homme ; il peut donc varier les modificateurs en conséquence.

Reste le problème du changement de race. Il paraît logique qu'un personnage ne puisse imiter qu'une race anthropomorphe. Dès lors, le Meneur est seul juge. Il ne doit pas être très difficile de se grimer en Melnibonéen ou en Mabden ; se faire passer pour un homme ailé de Myrrhyn est certainement plus complexe. L'essentiel des modificateurs que nous venons de proposer est résumé dans le tableau en début de page suivante.

Déguisement	Modificateurs
Changer de sexe	-20%
+/-1 TAI	-10%
-1 APP	-5%
+1 APP	-10%
Par tranche d'âge	-10%
Changer de race	Variable

Il reste à voir dans quelle mesure une tierce personne peut découvrir la supercherie. Le personnage déguisé est automatiquement découvert, ou du moins paraît louche, s'il a raté son jet de Déguisement. Sinon, il faudra réussir un jet de Sagacité ou de Chercher. Ce jet sera assorti d'un modificateur négatif égal à la moitié des modificateurs imposés



au personnage déguisé. Ainsi, un personnage réussissant son jet de Déguisement malgré un malus cumulé de -20% impose un malus de -10% pour être démasqué. A la discrétion du MJ, l'obscurité ou, de manière générale, une mauvaise visibilité peuvent favoriser le personnage déguisé. Enfin, une réussite critique en Déguisement réduit à néant les chances d'être découvert.

Comme on le voit, se déguiser n'est pas simple : le personnage qui veut trop bien faire risque d'accumuler très vite les modificateurs négatifs. Mais les choses sont encore plus complexes quand il s'agit de ressembler à une personne donnée. C'est toute la différence qu'il y a entre le travestissement et l'imitation. Il ne s'agit plus simplement de changer d'apparence. Il faut en outre copier la voix, l'attitude et les habitudes du modèle pour espérer tromper son monde. Les règles (Elric, page 68) proposent tout simplement de diviser par deux les chances de succès du personnage. Nous nous en tiendrons là pour l'essentiel. Avant la division, cependant, n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs négatifs nécessaires selon la table proposée plus haut. Le Meneur pourra en outre appliquer un modificateur positif plus ou moins fort selon que le personnage connaît bien ou très bien le modèle (+10 à 25%).

Quoiqu'il en soit, l'illusion ne pourra être entretenu qu'à certaine distance dans l'esprit des intimes du modèle. Quel que soit son talent, bien malin celui qui parviendra à se faire passer pour votre père ou votre meilleur ami sous vos yeux. Précisons qu'il est indispensable que l'imitateur connaisse au moins de vue son modèle pour espérer tromper son monde.

Artisanat (Serrurerie) : cette compétence d'artisanat n'entre dans aucune des listes de compétences des différents types de voleurs que nous vous proposons plus haut. Elle peut néanmoins s'avérer fort utile, et plus particulièrement aux cambrioleurs. Telle que nous la concevons, cette compétence permet de concevoir, réaliser et réparer des serrures (et tout autre mécanisme de précision). On

imagine donc les services qu'elle peut rendre à un crocheteur.

A supposer qu'il dispose du temps nécessaire, un personnage peut employer la compétence Artisanat (Serrurerie) pour étudier la serrure qu'il s'apprête à crocheter. Il jette alors les dés sous cette compétence pour vérifier s'il connaît et reconnaît la serrure.

Appliquez à ce jet les modificateurs éventuels dus à la qualité de la serrure (cf. Crocheter, plus haut) : les serrures les plus complexes étant aussi les plus rares, il est d'autant moins probable que le personnage les connaisse et puisse en découvrir les secrets.

Si le jet de Serrurerie est un succès, le personnage reconnaît la serrure. Il bénéficie alors d'un bonus de +10% à son jet de Crocheter. Ce bonus s'ajoute ou se retranche aux éventuels modificateurs relatifs à la qualité de la serrure. On crochète ainsi une serrure Médiocre avec un bonus de +20% ; et une serrure Très complexe, avec un malus réduit à -15%. Si le jet de Serrurerie est un succès critique, le modificateur u jet de Crocheter est de +25%.

Si le jet de Serrurerie est un échec, le personnage ne reconnaît pas la serrure ; il ne bénéficie alors d'aucun bonus à son jet de Crocheter ; les modificateurs éventuels dus à la qualité de la serrure s'appliquent toujours. Si le jet de Serrurerie est une maladresse, le personnage croit reconnaître la serrure et se trompe. Son jet de Crocheter est alors pénalisé par un malus de -25%.

Ce malus s'ajoute ou se retranche aux éventuels modificateurs relatifs à la qualité de la serrure. On peut ainsi crocheter une serrure Médiocre avec un malus de -15%, voire une serrure Très complexe, avec un malus accumulé de -50%.

Le Meneur de jeu est libre de considérer que la compétence Artisanat (Serrurerie) peut servir à connaître et reconnaître les mécanismes des pièges. Les jets de Amorcer ou Désamorcer un Piège pourront alors être modifiés sur les mêmes bases que les jets de Crocheter.

En Conclusion

Voilà qui conclut ce rapide tour d'horizon de la profession du voleur dans Elric. Il aurait sans doute été possible de préciser d'autres points obscurs, et en particulier de s'arrêter sur d'autres compétences primordiales, mais l'espace nous est compté. Toutefois, nous espérons que vous trouverez dans cet article de quoi donner encore davantage de relief au petit monde de la truanderie, à vos personnages et à vos parties de manière générale.

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 27** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en mai 1996.

Il a été écrit par **Marc Girardin** et illustré par **Christophe Palma**.

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~